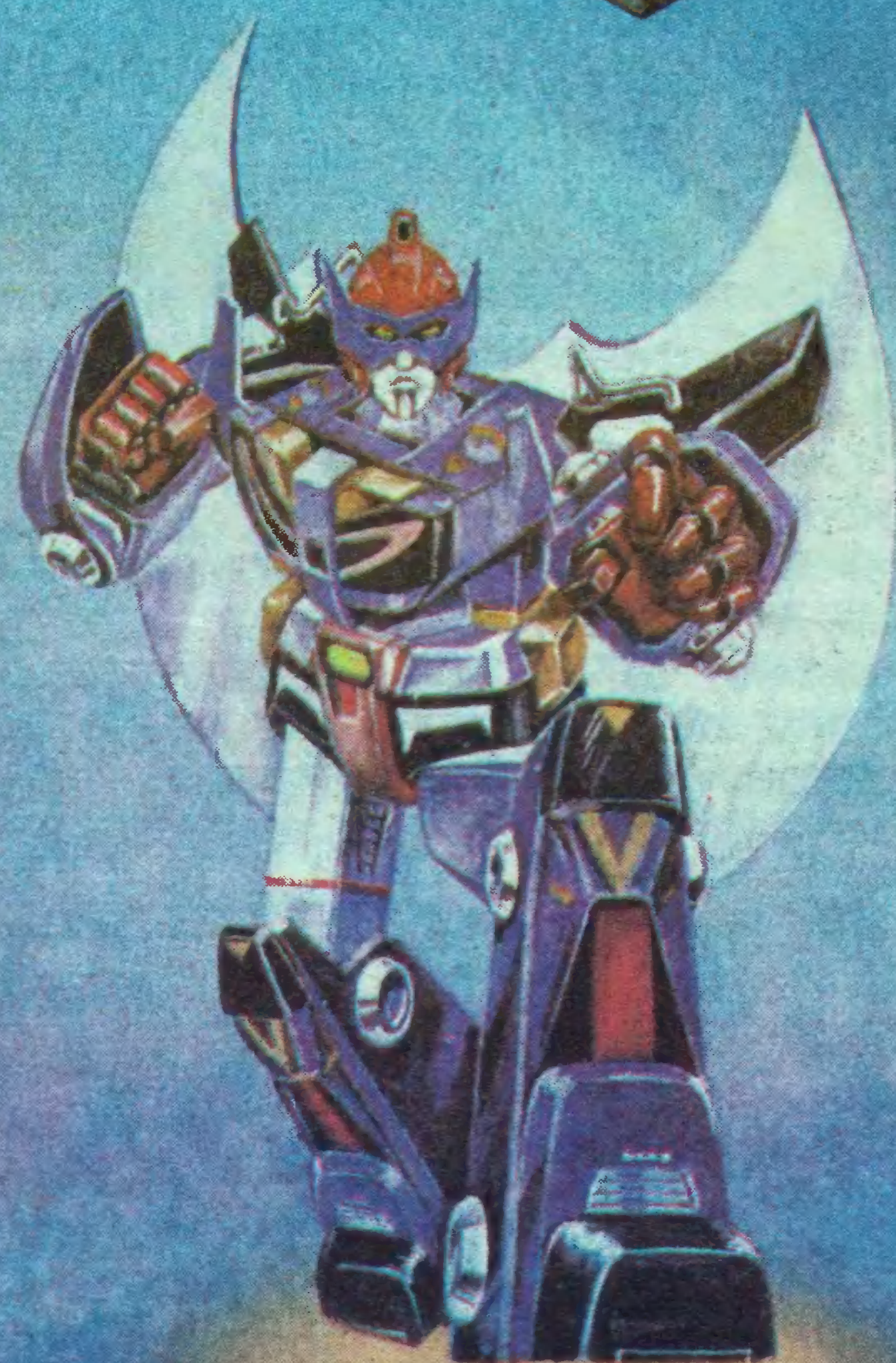
2♣ JOKER

MAGAZYN GIER

cena 220 zł



test inteligencji
WRÓŻBY Gry
KONKURSY

KONKURS MILIONER
MOŻESZ WYGRAĆ komputer ATARI

Nr indeksu 395412



RZUCAMY WYZWANIE KIESZONKOWYM KALKULATOROM I TYTANOM TABLICZKI MNOŻENIA! KTO TRAFI MILION?

ZAPRASZAMY DO ZABAWY, KTÓRA SPĘDZA SEN Z POWIEK. SPRÓBUJ, A PRZEKONASZ SIĘ!

REGUŁY GRY

A=33, Ą=11, B=10, C=25, Ć=6, D=3, E=29, Ę=27, F=16, G=8, H=4, I=19, J=12, K=21, L=7, Ł=24, M=32, N=23, Ń=26, O=17, Ó=30, P=34, Q=5, R=22, S=9, Ś=15, T=35, U=31, V=1, W=18, X=2, Y=13, Z=14, Ź=28, Ż=20.

1. Każdej literze alfabetu przydziel jedną liczbę w powyższy sposób:
2. Wybierz jedno słowo. Weźmy, dla przykładu, wyraz JOKER.
3. Zastąp litery swojego słowa odpowiadającymi im liczbami. W naszym przykładzie wyraz JOKER zapiszemy: 12-17-21-29-22.
4. Na koniec pomnóż przez siebie wszystkie liczby wchodzące w skład twojego słowa, aby otrzymać ostateczny rezultat.
Iloczyn dla słowa JOKER wyniesie 2.733.192.
Konkurs polega na tym, aby znaleźć taki wyraz, który da iloczyn najbardziej zbliżony do 1.000.000.

1.000.000

JAKI WYRAZ?

Wyraz zgłaszany przez uczestnika konkursu musi spełniać łącznie wszystkie poniższe warunki:
1) jest rzeczownikiem pospolitym (zaczyna się z małej litery) w mianowniku liczby pojedynczej (liczba mnoga jest niedopuszczalna, nawet gdy rzeczownik nie ma liczby pojedynczej).
2) stanowi hasło w 3-tomowym „Słowniku Języka Polskiego" pod red. M. Szymczaka lub 4-tomowej „Encyklopedii Powszechnej PWN" (w tym drugim źródle – hasło pisane wersalikami).
3) nie stanowi części hasła w w/w publikacjach.
4) w w/w źródłach użyty jest w takiej formie, która spełnia wymogi pkt. 1.
5) jest wyrazem pojedynczym (np. niedopuszczalna jest „błyszczka jarzynówka"), nie zawiera łącznika (np. niedozwolony jest „żeń-szeń").

ZWYCIĘZCA

Najpierw wyłonione zostanie zwycięskie słowo, a dopiero potem – zwycięzca konkursu.

Zwycięży słowo, którego iloczyn wyniesie 1.000.000. Jeśli nie będzie takiego rozwiązania, wówczas wygra słowo, którego iloczyn najbliższy będzie miliona, niezależnie od tego, czy będzie on mniejszy, czy też większy od tej liczby. W przypadku, gdy kilka różnych słów będzie miało jednakowy iloczyn, wygra wyraz, który w porządku alfabetycznym będzie stał dalej. Jeśli nadejdzie więcej niż jedna odpowiedź zawierająca zwycięskie słowo, wówczas zwycięzca konkursu zostanie wyłoniony na drodze losowania. Odbędzie się ono przy udziale losowo wybranych uczestników konkursu.

NAGRODA

Nagrodą jest mikrokomputer ATARI 65XE z magnetofonem XC12, ufundowany przez PZ „Karen".

WYMOGI FORMALNE

Warunki, które musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 3 „Jokera". W uzupełnieniu dodaję, że:
* *Wewnątrz koperty należy podać **zgłoszony wyraz** i **jego wartość.***
** *W lewym dolnym rogu na kopercie należy napisać **wartość wyrazu,** a obok adresu należy umieścić **dopiski** „Joker" i „Milioner".*



JOKER

Drogi Czytelniku,

Rzucam „Jokera". To mocna karta. Zagraj ze mną i spróbuj wygrać. Masz dziewięć szans. Właśnie tyle konkursów zawiera „Joker". Jeden z nich to znany już „Milioner". Tu stawką, o którą się gra, jest mikrokomputer.

Starałem się, by konkursy były różne. Jest coś dla amatorów językowej ekwilibrystyki, ćwiczeń wyobraźni, matematycznych pojedynków, przygód literackich. Kto ma ochotę wziąć udział w konkursach, musi zapoznać się z ogólnymi warunkami uczestnictwa opublikowanymi niżej. „Joker" to nie tylko konkursy. Przedstawiam również krótką historię gier fantastycznych, tajemnice wróżenia z dłoni i prawdziwy test inteligencji.

Życzę dobrej zabawy!

JACEK CIESIELSKI

JOKER

magazyn gier
dodatek miesięcznika „PAN"
Nakład 150.000 egz.

Adres redakcji:
00-785 Warszawa, ul. Grottgera 15
tel. 41-01-93 i 41-68-82

Autor
Jacek Ciesielski

Graficy
Krzysztof Siwiec – całość poza:
Rafał Sikora („Śląga")
Jacek Skrzydlewski („Nowy Guinness")
Edmund Mańczak („Rrrudzki") karykatura ze zbiorów Muzeum Karykatury w Warszawie
Larry Elmore („Gra fantazji") ilustracja do gry Dungeons & Dragons, reprodukcja za zgodą wydawcy – TSR Inc.

Redakcja techniczna
Bronisław Skibiński

Korekta
Jolanta Jelińska

Koordynacja całości
Ryszard Księżopolski

Wydawca
Warszawskie Wydawnictwo Prasowe
RSW „Prasa Książka Ruch"
Al. Jerozolimskie 125/127
02-017 Warszawa
tel. centrali 28-52-31

Skład, druk i oprawa
Prasowe Zakłady Graficzne,
Łódź, ul.Armii Czerwonej 28
Z. 3836/88 U-5.

WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSACH

*„Joker" zawiera kilka konkursów. Odpowiedź na każdy konkurs należy wysłać w **oddzielnej** kopercie. Obowiązują jednakowe zasady przygotowywania i wysyłania rozwiązań. Punkty, w których występują niewielkie różnice między konkursami są oznaczone gwiazdkami w poniższym tekście. Te specjalne informacje podane są w opisach poszczególnych konkursów.*

Uczestnicy konkursów

Uczestnikiem konkursów może być każdy, z wyjątkiem ich autorów, redaktorów i wydawców „Jokera" oraz ich rodzin.

Co W i NA kopercie?

*1. Odpowiedzi należy wysyłać w formie **listów,** a nie kartek pocztowych, telegramów, paczek itp. Wszystkie listy muszą trafić drogą pocztową (nie przyjmuje się listów przynoszonych do redakcji). Prosimy o zwykłe (małe) a nie szare (duże) koperty.*

*2. Wewnątrz koperty należy podać * oraz swoje imię, nazwisko i adres.*

*3. Na froncie koperty, obok adresu: Redakcja „PAN", 00-785 Warszawa, ul. Grottgera 15, należy w lewym, dolnym rogu podać **.*

*4. Zgłoszenia konkursowe nie spełniające warunków podanych w pkt. 1, 2 i 3 będą **nieważne.***

5. Listy, które wewnątrz koperty zawierają rozwiązania gorsze (choć spełniające warunki konkursu) niż zadeklarowane na kopercie, uznaje się za nieważne.

6. Ponieważ otwierane będą wyłącznie te koperty, na których podane będą najlepsze rozwiązania, wszystkie opinie i uwagi należy wysyłać w oddzielnych kopertach pod adresem podanym w pkt. 3 z dopiskami „Joker" i „Uwagi".

Termin

1. Zgłoszenia konkursowe można wysyłać do dnia 15.VII.1989.
Decyduje data stempla pocztowego.

2. Wszystkie listy, niezależnie od daty stempla pocztowego, które dotrą do redakcji po dniu 31.VII.1989 będą nieważne.

3. Zgłoszenia konkursowe nie będą rozpatrywane przed datą zamknięcia konkursu podaną w pkt. 2.

4. Ogłoszenie wyników nastąpi nie później niż w 12 numerze „Pana".

5. Wynik każdego konkursu, rozstrzygniętego zgodnie z niniejszymi zasadami, będzie ostateczny.

? I.Q. TEST ?

SPRAWDŹ CZY JESTEŚ GENIALNY!

Zapraszam do rozwiązania testu, który oparty jest na wzorach opracowanych przez profesora H.J. Eysencka, światowy autorytet w tej dziedzinie. Test ten pozwala na ustalenie **współczynnika inteligencji** zwanego **I.Q.** (intelligence quotient). Nie jest to jeszcze jedna płytka „zabawa psychologiczna", jakie czasem można spotkać w czasopismach.

Zadanie polega na samodzielnym rozwiązaniu tego sprawdzianu. Należy zrobić to w spokoju; tak aby nikt nie przeszkadzał ani nie pomagał. Do odgadnięcia jest 40 zadań o zróżnicowanym stopniu trudności, od łatwych do trudniejszych. Za każde prawidłowe rozwiązanie otrzymuje się jeden punkt. Czas przeznaczony na wykonanie całego testu wynosi 30 minut i ani sekundy dłużej. Oczywiście, po upływie pół godziny można zabrać się do rozgryzania pozostałych „orzeszków", ale już „poza programem". Każdy jest w stanie rozwiązać choćby kilka zadań, ale chyba nikomu nie uda się rozwikłać wszystkich w podanym czasie.

Nie ma w tekście zadań z „haczykiem"; wszystkie można rozwiązać na drodze logicznego rozumowania. Tu i ówdzie występuje nawias, a w nim kilka kropek. Symbole te oznaczają, że należy na ich miejsce wstawić wyraz. który będzie miał tyle liter, ile kropek znajduje się wewnątrz nawiasu.

Podczas rozwiązywania zadań opartych na alfabecie należy pamiętać, że odwołują się one do alfabetu łacińskiego, 26-literowego: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

Na stronie 14 przedstawione są rozwiązania zadań, sposób obliczania współczynnika inteligencji i jego interpretacia.

A teraz rzut oka na zegarek i do dzieła.

1. Wstaw brakującą liczbę.
25 20 15 10 ?

2. Podkreśl intruza (pojazd różniący się czymś od pozostałych).
powóz autobus samochód fura sanie

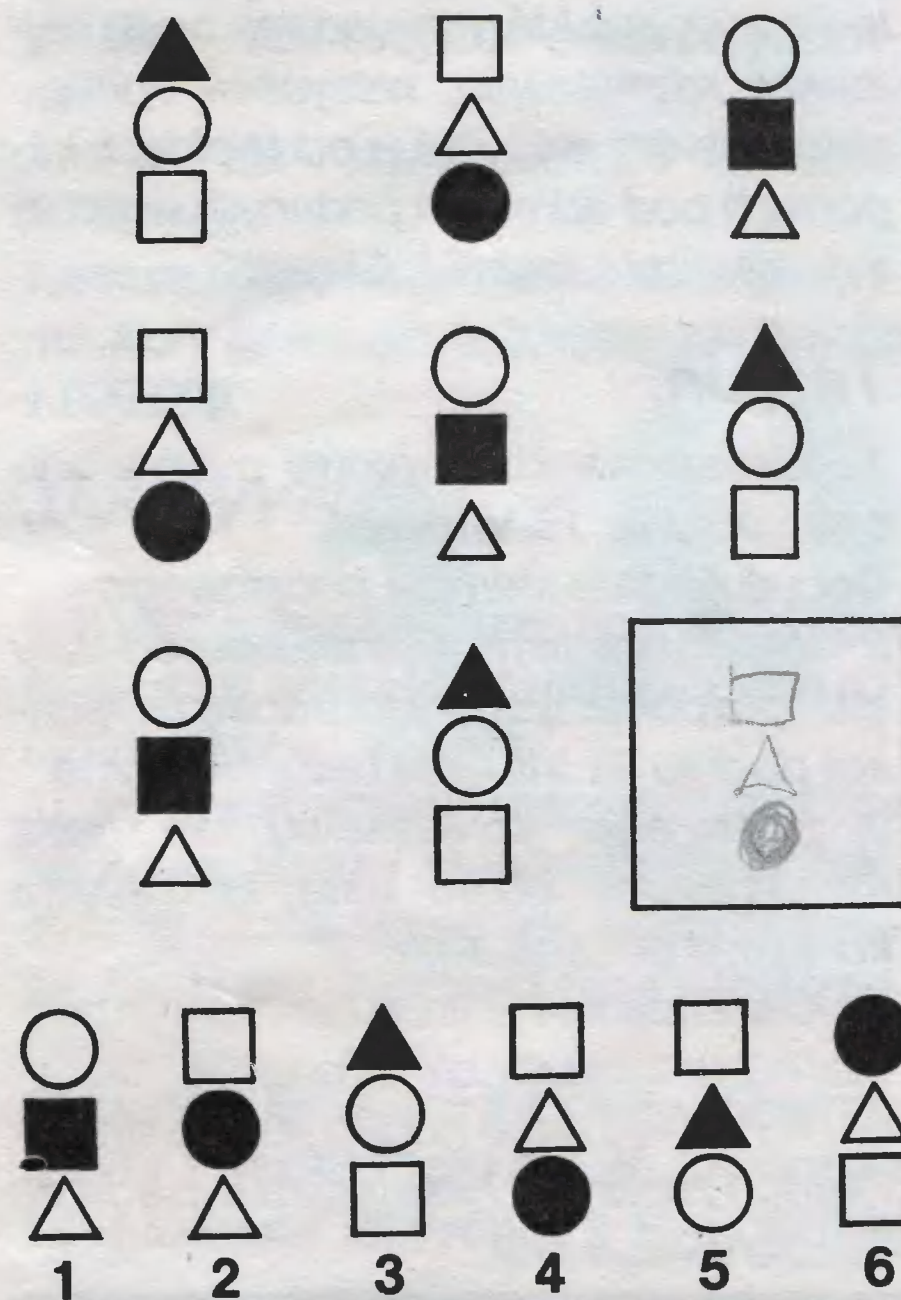
3. Wstaw brakującą liczbę.
3 7 16 35 ?

4. Podkreśl intruza.
mrówka pająk pszczoła ćma komar

5. W każdym wyrazie wymieszano litery. Te wyrazy to nazwy pięciu zwierząt. Które z nich jest najmniejsze?
BIONZ FRYŻAA ORMAK SYRGYT ZERŁO

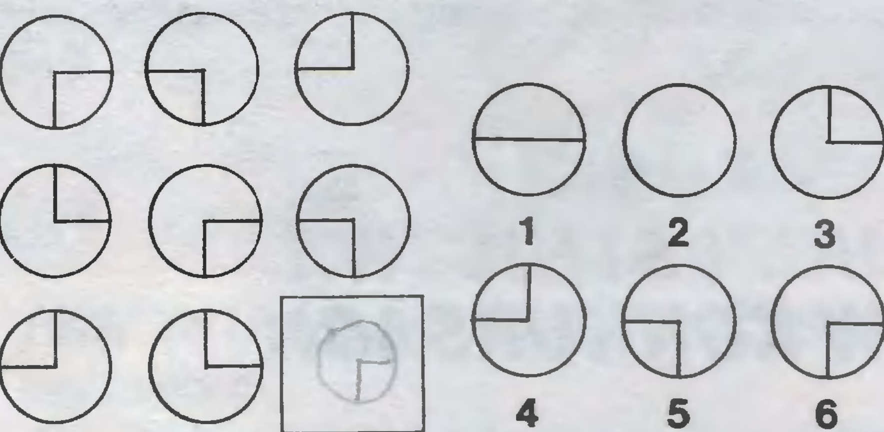
6. Wpisz słowo, które ma to samo znaczenie, co słowa stojące poza nawiasem.
oddział (......) pierwiastek

7. Która z sześciu ponumerowanych figur pasuje w miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer.



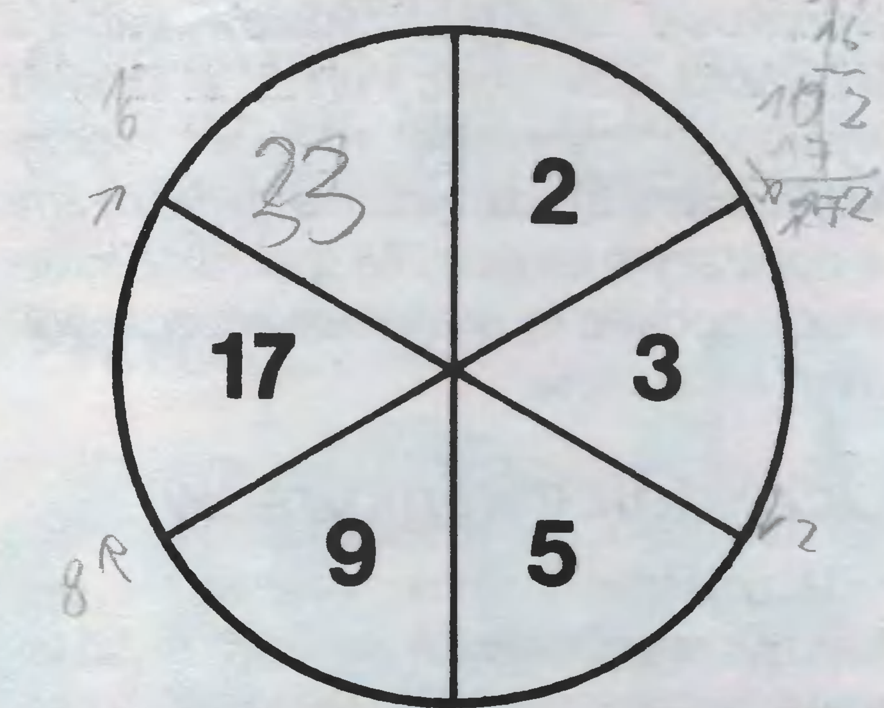
8. Wpisz słowo, które dołączone do MIE da nowe słowo i postawione przed CKA utworzy inne, nowe słowo.
MIE (...) CKA

9. Która z sześciu ponumerowanych figur pasuje na miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer.

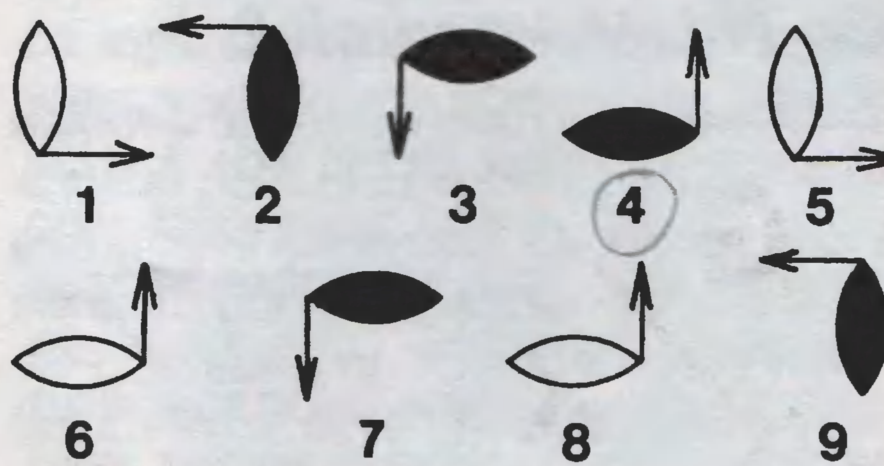


10. Wpisz brakującą literę.
M N O L R I V ?

11. Wpisz brakującą liczbę.



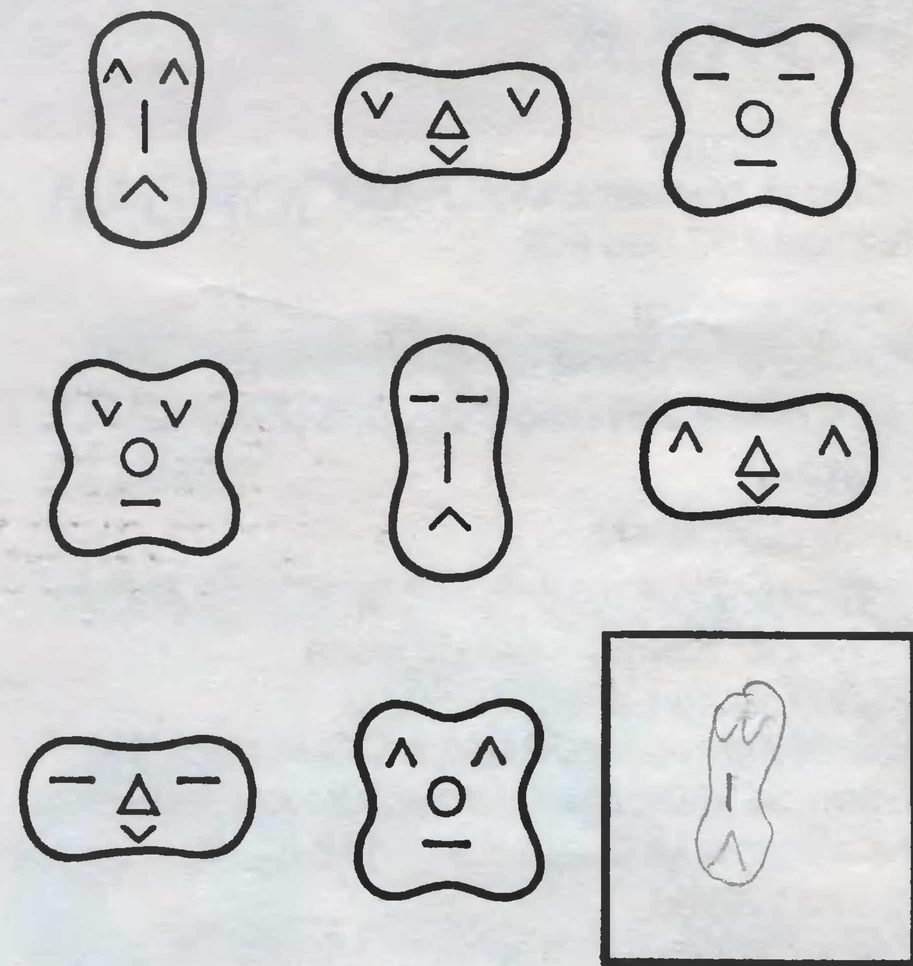
12. Podkreśl intruza.

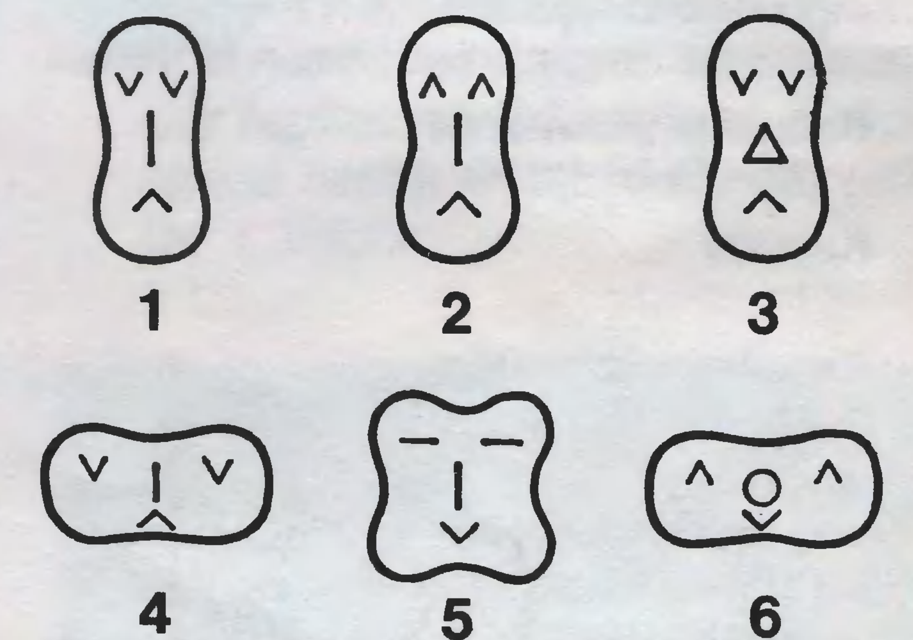


13. Wpisz brakujące liczby.

2	4		11	16
3	7		21	31

14. Która z sześciu ponumerowanych figur pasuje w miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer.





15. Wpisz brakujące słowo.
dzień (dobry) wieczór
Leszek (.....) Dom

16. Wpisz do nawiasu wyraz, który dopisany do każdej z liter (lub grup liter) utworzy nowe wyrazy.

E
OK
S
TY
BU
TAR

(...)

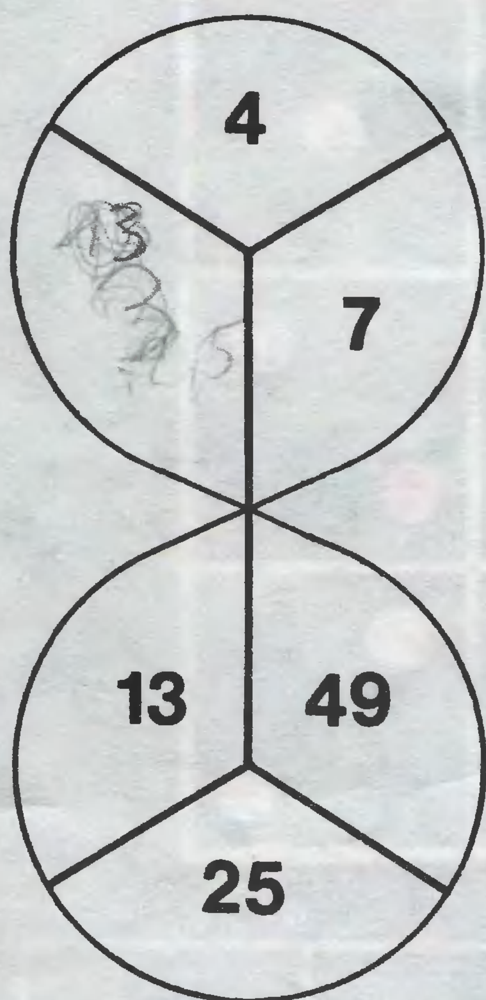
17. *Wpisz brakującą liczbę.*
14 9 5
21 8 13
28 9 ?

18. *Podkreśl intruza.*
klacz ster deko feler hiena tupet

19. *Wpisz słowo, które dołączone do KON da nowe słowo i postawione przed YN utworzy inne, nowe słowo.*
KON (....) YN

20. *Podkreśl wyraz, który nie jest męskim imieniem.*
BERTOR OTAORD RANIMA EODRTO

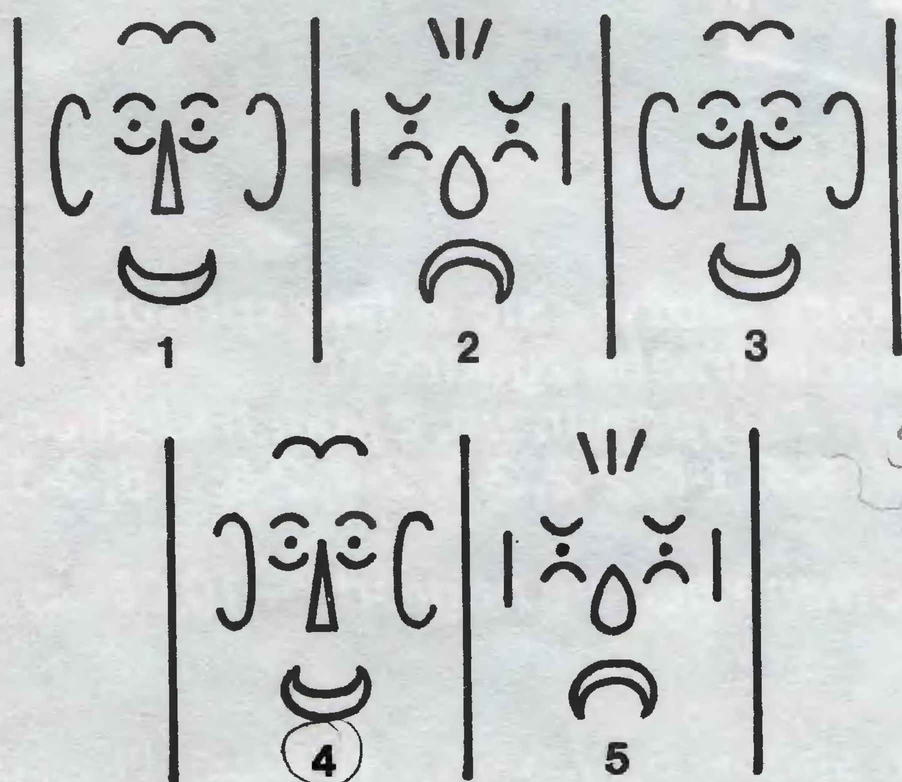
21. *Wpisz brakującą liczbę.*



22. *Wpisz brakujący wyraz.*
SOKÓŁ (KORA) ŻARCIE
SZCZUR (....) OBUWIE

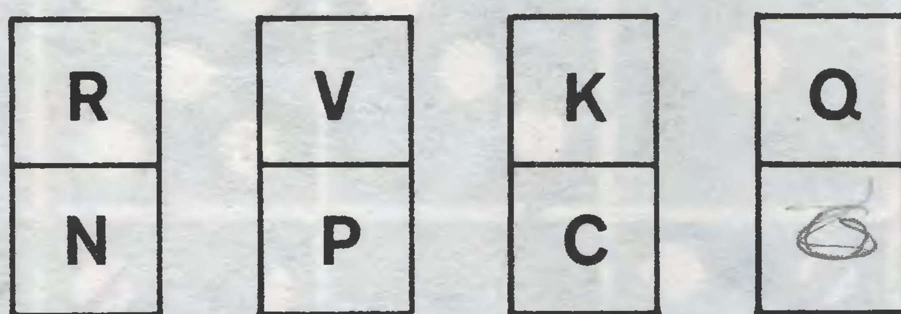
23. *Wpisz słowo, które ma to samo znaczenie, co słowa stojące poza nawiasem.*
utwór (.......) poprowadzić

24. *Podkreśl intruza.*

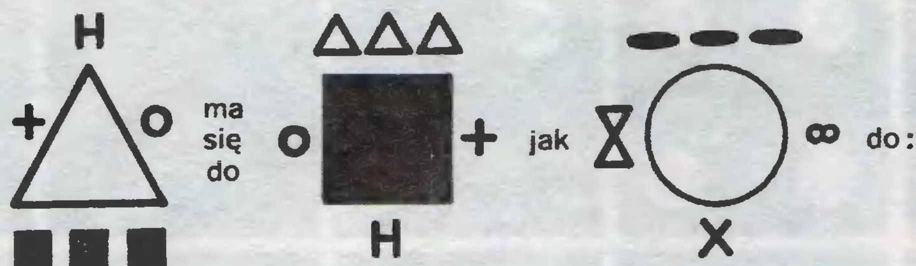


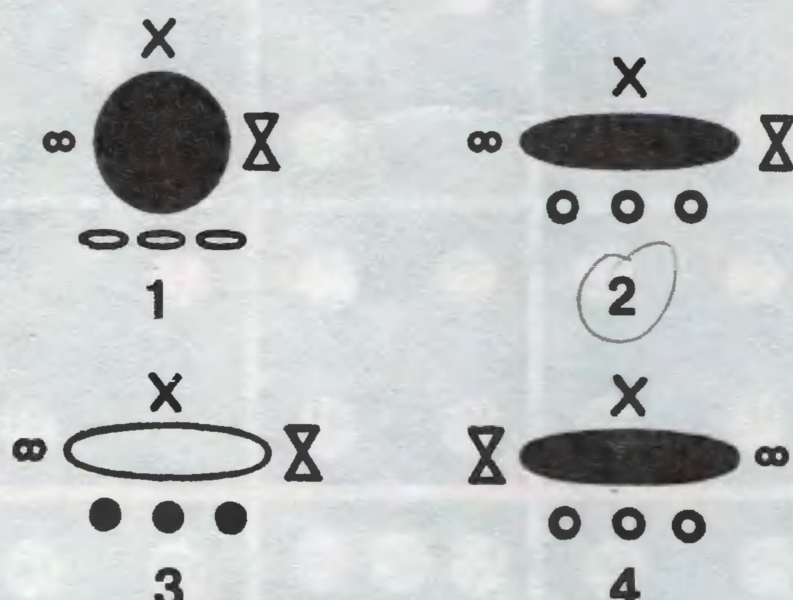
25. *Wpisz literę, która uzupełnia ciąg logiczny.*
dwa D cztery T trzy ?

26. *Wpisz brakującą literę.*



27. *Która z czterech ponumerowanych kombinacji figur pasuje do ciągu logicznego?*

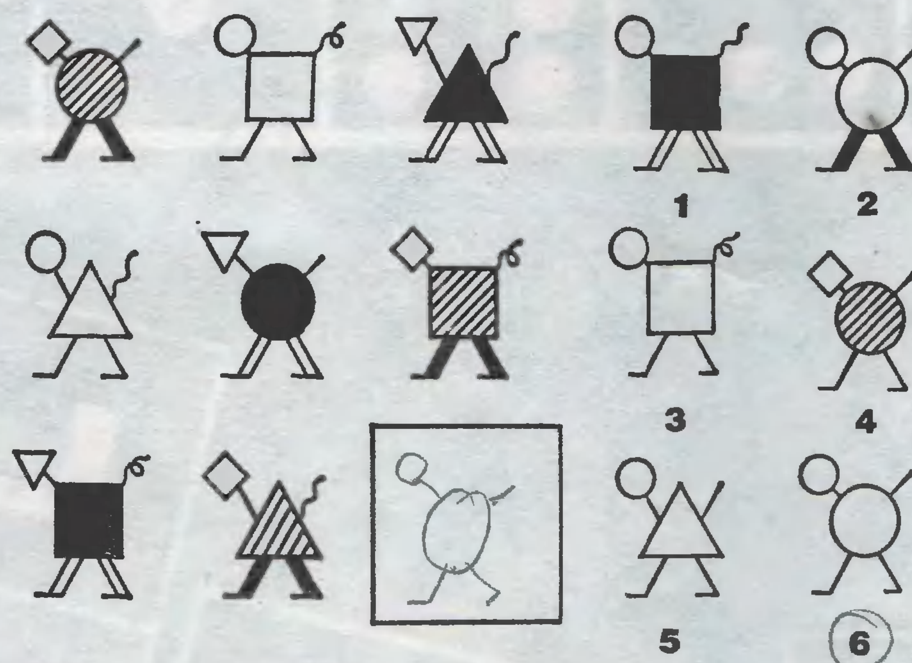




28. *Wpisz brakujący wyraz.*
KURZ (RUDA) KADŹ
LIPA (....) MAŁŻ

29. *Wpisz słowo, które dołączone do Ć da nowe słowo i postawione przed O utworzy inne, nowe słowo. Wskazówka: sto.*
Ć (....) O

30. *Która z sześciu ponumerowanych figur pasuje na miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer.*



31. *Wpisz brakującą literę.*



32. *Wpisz brakującą liczbę.*
7 14 12
4 12 9
6 24 ?

33. *Podkreśl słowo, które nie pasuje do pozostałych.*
śmiech klucz piesek ciasto choroba

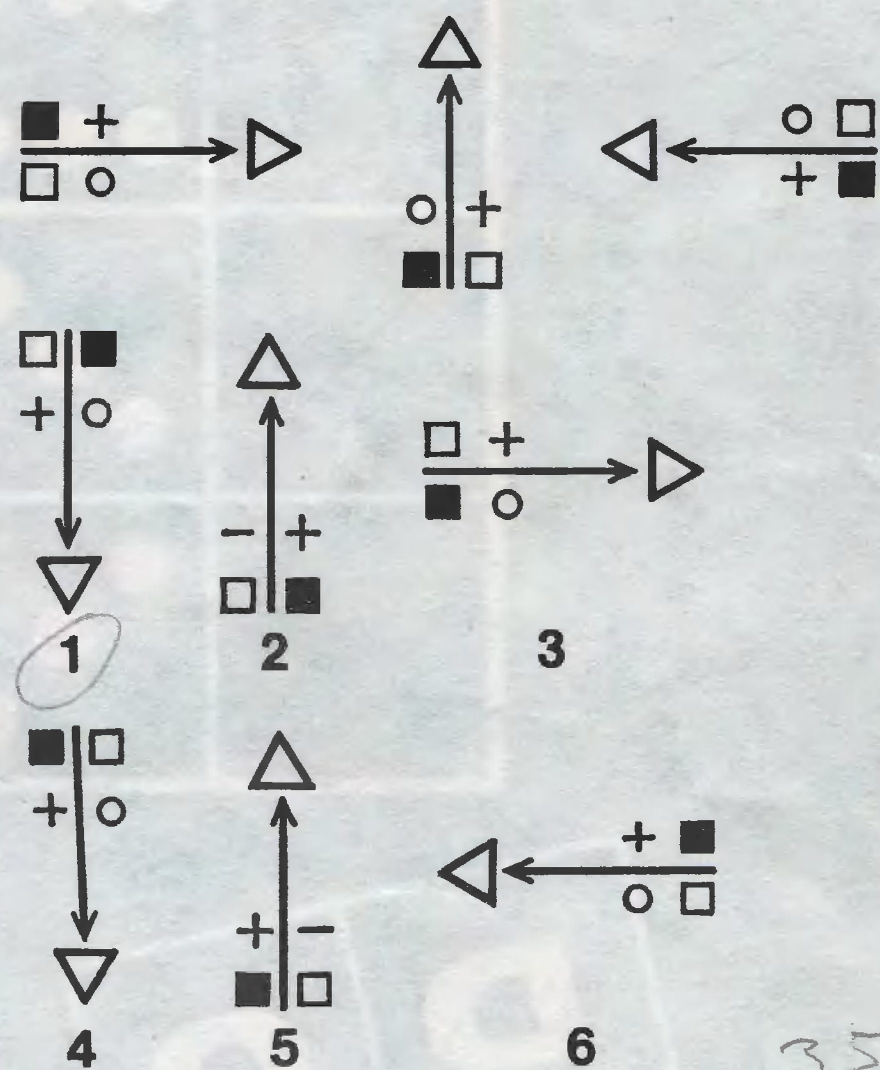
34. *Wpisz brakującą liczbę.*

8	5	12	9
3	10	7	

35. *Wpisz brakujące litery.*

B	F	J	
Y	T	O	

36. *Która z sześciu ponumerowanych figur tworzy ciąg logiczny z trzema górnymi? Podkreśl właściwy numer.*



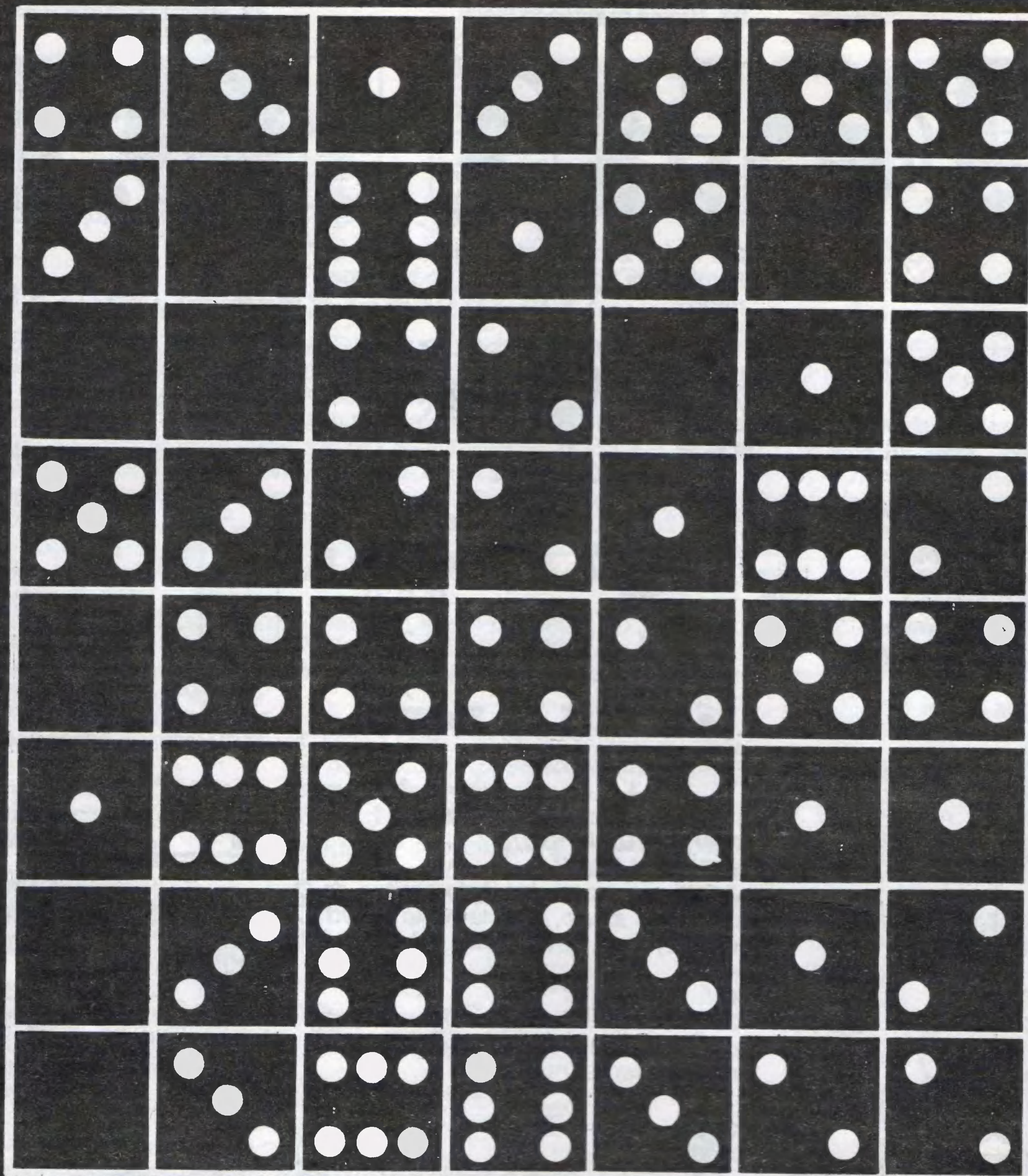
37. *Wybierz właściwe imię.*
Rysio kocha Violettę, Andrzej kocha Grażynę, Hubert kocha Paulinę. A kto kocha Zuzę – Jurek, Paweł, czy Krzysztof?

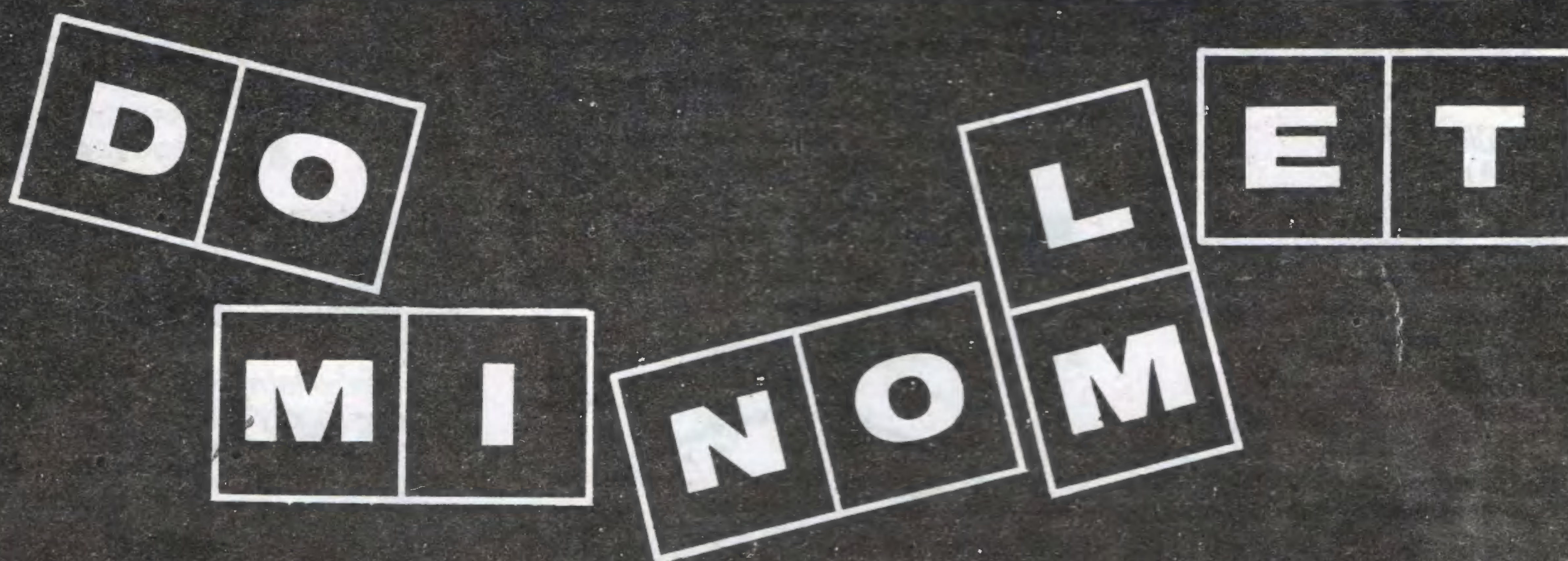
38. *Umówiłem się z dziewczyną, że będziemy spotykali się w południe. Na pierwszą randkę przyszła o 12.30, na drugą o 13.20, na trzecią o 14.30, na czwartą o 16.00. O której godzinie przyjdzie na piąte spotkanie?*

39. *Podkreśl intruza.*
AZEETRIULOS
OHEELORRUMAELUS
NIWOERINNIURIS
REALOPPOOSILILOO

40. *Wpisz brakujące liczby.*

1	3	7	19	
2	2	4	24	





Z kompletu 28 kostek domina zbudowałem prostokąt. Oczka na kostkach ułożyły się w taki sposób jak na rysunku. Nie zdradzam natomiast jak ułożyły się same kostki. To właśnie trzeba zgadnąć!

Prostokąt należy „porozcinać” – jak omlet – na 28 dominowych kostek. Przypominam, z jakich elementów składa się komplet gry: 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-3, 3-4, 3-5, 3-6, 4-4, 4-5, 4-6, 5-5, 5-6, 6-6.

Wśród osób, którym uda się znaleźć prawidłowe rozwiązanie, rozlosowana będzie nagroda – 10 000 zł.

Wymogi formalne

Warunki, które musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 3 „Jokera”. W uzupełnieniu dodaję, że:

- * *Wewnątrz koperty należy umieścić* ***rysunek*** *będący rozwiązaniem.*
- ** *Na kopercie, obok adresu, należy umieścić* ***dopiski:*** *„Joker” i „Dominomlet”.*

Rrrudzki

__Kazimierz Rudzki,__ niezapomniany aktor, mistrz subtelnego dowcipu, uosobienie taktu i elegancji. Nie wiem, czy lubił gry. Wiem natomiast, że lubił bawić się słowem. W 1972 roku wygłosił w telewizji zabawny tekst, którego wszystkie wyrazy zaczynały się na literę R. Na moją prośbę (reprodukuję oryginał) spisał go. Oto on:



Rozrywkowe Recepty Rezonera
Realnie Rozważając Rozległe Regiony Rozrywki Realizowanej Rozmaitymi Rewelacyjnymi Recitalami Rzekomych Rollingstonesów – Rekomenduję Reformę Repertuarowych Reguł. Renomowane Rekordy Reżyserii? Rzekłbym Raczej – Roztropna Robota Redakcyjna Rozbudzi Rekreacyjne Rozkosze Reprezentacyjnych Rubryk Regenerujących Rdzeń Rodzimej Rozrywki. Redaktorze! Racz Rozważyć Rodaków Rozmowy Reprusujące * Renesans Rozrywkowych Rubieży!
Regułę Rozpoczynania R-em Rygorystycznie Respektując Rozrywkowe Refleksje Rozsnuł
Rudzki

** słowo wymyślone przez Juliana Tuwima!*

Tyle mistrz Rudzki. A teraz kolej na czytelników „Jokera". Kto potrafi wymyślić tekst składający się z 52 wyrazów rozpoczynających się od litery R? Temat dowolny. Zwycięży autor najdowcipniejszego, najbardziej pomysłowego, zaskakującego, lecz składnego dziełka. Nagroda – 10 000 zł.
Na kopercie, obok adresu, należy umieścić dopiski: „Joker" i „Rrrudzki".

Rozrywkowe Recepty Rezonera
Realnie Rozważając Rozległe Regiony Rozrywki,
Realizowanej Rozmaitymi Rewelacyjnymi Recitalami
Rzekomych Rollingstonesów – Rekomenduję
Reformę Repertuarowych Reguł.
Renomowane Rekordy Reżyserii? Rzekłbym
Raczej – Roztropna Robota Redakcyjna Rozbudzi
Rekreacyjne Rozkosze Reprezentacyjnych Rubryk
Regenerujących Rdzeń Rodzimej Rozrywki.
Redaktorze! Racz Rozważyć Rodaków Rozmowy,
Reprusujące+) Renesans Rozrywkowych Rubieży!
Regułę Rozpoczynania R-em
Rygorystycznie Respektując
Rozrywkowe Refleksje
Rozsnuł
Rudzki

+) słowo wymyślone przez Juliana Tuwima!

GRA FANTAZJI



Gary Gygax i Dave Arneson co wieczór przesiadywali w lokalnym klubie, bawiąc się ze znajomymi w gry historyczne (zwane też wojennymi). Odtwarzali na planszach dawne bitwy, czasami sami stawali na czele papierowego wojska.

Pewnego wieczoru rozgrywali jakąś średniowieczną kampanię. Znudziło ich wierne trzymanie się historycznych realiów. A co by się stało, gdyby na polu bitwy pojawił się nie zastęp rycerzy, ale smok, którego mógłby pokonać najśmielszy ze śmiałków? A gdyby tak w tajemniczej wieży zamieszkał czarownik? I tak to się zaczęło.

Gary i Dave przez następnych kilka miesięcy nie pokazywali się w klubie. Wkrótce w książce pt. „Kolczuga" („Chainmail"), wydanej przez miłośników gier historycznych ze stanu Wisconsin, ukazał się pierwszy opis nowej gry pt. „Dungeons & Dragons", czyli „Lochy i potwory". Gary i Dave, który tymczasem przybrali przydomki Greyhawk i Blackmoor, przygotowali również trzy cienkie broszury obszerniej opisujące zasady gry. Po „branży" rozniosła się wieść o jakiejś niezwykłej, oryginalnej grze. Gary i Dave harowali dzień i noc drukując w piwnicy kolejne wydania „Lochów i potworów". Sprzedawali wszystko „na pniu", mimo że zasady były opisane tak niejasno, że nie sposób było w nią zagrać.

„Dungeons & Dragons" dała początek nowej rodzinie gier. Amerykanie nazwali je „role-playing games" (w skrócie RPG), czyli grami w odgrywanie ról. My nazwijmy je grami fabularnymi.

Gry fabularne są zupełnie niepodobne do tego, co potocznie rozumiemy pod pojęciem „gra". Nie ma tu plansz, pionów, kart. Gracze nie konkurują, lecz współdziałają ze sobą. Celem gry nie jest zwycięstwo, ale tylko zabawa i rozbudzanie wyobraźni.

Najważniejszą postacią jest Mistrz Gry (MG). Pełni on funkcję wodzireja. Przed przystąpieniem do zabawy wymyśla świat podziemnych labiryntów i zaludnia go rozmaitymi stworami. Mistrz Gry kieruje przebiegiem gry, kontroluje potwory, ustala rezultaty potyczek i przygód. Reszta graczy wciela się w członków drużyny, która schodzi do podziemi, by szukać skarbów i przygód.

Przez kilka dni poprzedzających grę MG ciężko pracuje. Na papierze (najlepiej w kratkę) szkicuje plany podziemnych labiryntów. Mają one z zasady kilka pięter połączonych przeróżnymi korytarzami, studniami. Tu i ówdzie zdarzają się pułapki, zapadnie, sekretne przejścia, ślepe korytarze. MG precyzyjnie rozmieszcza potwory i skarby.

Gdy w domu Mistrza Gry zbierze się już całe towarzystwo i wszyscy ustalą, w jaką postać wcielą się na najbliższych kilka godzin, MG siada z dala od reszty kompanii i rozkłada przed sobą mapy labiryntów.

Rozpoczyna się wyprawa. MG informuje cały czas, co śmiałkowie mogą zobaczyć z pozycji, w której się znajdują. W tym celu podaje im przybliżone rozmiary komnat i korytarzy. Gdy na drodze drużyny pojawi się potwór, MG kieruje przebiegiem walki. Ustala jej skutki tak dla potwora, jak i drużyny. Jeden ze śmiałków odtwarza plan labiryntu według informacji uzyskanych od Mistrza Gry.

Uczestnicy tajemniczej wyprawy wcielają się w różne fantastyczne postacie. Można podzielić je na trzy rodzaje: wojowników, czarodziejów i kapłanów. Na początku „wielkiej przygody" wszystkie postaci należą do pierwszej kategorii. Na wyższe przechodzić będą podczas gry, co da im większą siłę, poprawi inne cechy i spowoduje, że będą bardziej wytrzymali na odnoszone rany. Ten „awans" zależy od zdobywanego doświadczenia. Jest ono mierzone w punktach, które zdobywa się za pokonanie potworów i znalezienie skarbów. MG sam ustala tabele przeliczania potworów i złota na punkty doświadczenia. Można zresztą dokonywać tych kalkulacji bez żadnych tabel.

Zanim gracz zdecyduje, do którego z trzech rodzajów będzie należała prowadzona przez niego postać, ustala jej cechy. Powiedzmy, że jest branych pod uwagę sześć cech: siła fizyczna, zręczność, siła charakteru, inteligencja, mądrość, autorytet. Aby określić każdą z nich, gracz rzuca trzy razy kością. Podobnie ustala się liczbę sztuk złota przypadających postaci. Wędrowiec, który posiadł ogromną siłę (np. 16, 17 lub 18), zapewne zostanie zaliczony do wojowników. Wysoki poziom inteligencji predystynuje do roli czarodzieja, a niezwykła mądrość właściwa będzie kapłanom.

Sprawą niezwykle istotną jest liczba ran, które może dana postać odnieść, nie tracąc życia. Po wybraniu imienia i rodzaju postaci, gracz rzuca jedną kością, żeby ustalić tę liczbę ran. Ponadto, czarodziej może wybrać sobie jeden czar. Pozostaje tylko jeszcze zaopatrzenie się w broń, zbroję i prowiant.

Ustalenie sztywnych zasad walki i przeliczania punktów nie jest niezbędne. Wszystko zależy od samych graczy i MG. To oni decydują o liczbie i gatunkach potworów i niespodzianek, broni, czarów i wszelkich innych okoliczności gry.

Ta gra może trwać wiecznie. Najlepszym rozwiązaniem jest prowadzenie jej jako serii przygód, z których każda ma określony, inny cel i polega na przejściu przez podziemia.

Ten opis, choć odnosi się w zasadzie do podstawowej wersji gry „Dungeons & Dragons", wyjaśnia generalne reguły fabularnych gier fantasy.

LOCHY I POTWORY

Rozwój tej gry przebiegał dwoma nurtami: „Dungeons & Dragons" (D&D) i „Advanced Dungeons & Dragons" (AD&D). Pierwszy nurt porządkował i upraszczał reguły. Obecnie D&D to seria czterech zestawów reguł – od podstawowego do najbardziej zaawansowanego. Następny zestaw rozbudowuje zasady poprzedniego, toteż gracze sami decydują, jak skomplikowaną chcą prowadzić grę. Drugi nurt – AD&D – dążył do maksymalnej rozbudowy reguł. W obecnym swym kształcie jego zasady określają prawie wszystko, co w grze może się zdarzyć. Są tak szczegółowe, że gracze nie potrzebują niczego uzupełniać.

Oprócz tych publikacji wydawane są również tzw. moduły (ang. module). Moduł, to kompletny scenariusz całej wyprawy.

ŚRÓDZIEMIE

Swą ogromną popularność w ostatnich latach fantasy zawdzięcza bez wątpienia J.R.R. Tolkienowi. To on, zdobywając czytelników, zdobył dla fantasy ważne miejsce wśród innych nurtów literatury. Jemu zawdzięczają bardzo wiele także amatorzy gier fantasy. Stworzył świat, w którym rozgrywa się większość gier. Najbardziej rozbudowaną i niewątpliwie najpopularniejszą jest „Middle-Earth" (śródziemie), wydawana przez Iron Crown Enterprises (ICE).

Jej wydawcy wymyślili „piętrową" strukturę swych publikacji. Początkujący zaczynają od ready-tu-run adventure modules, czyli kompletnych scenariuszów wypraw. Wystarczy, że Mistrz Gry przeczyta je kilkakrotnie i już można zabierać się do gry. Kolejne „piętro" stanowią adventure modules. Każda broszura zawiera szczegółowy opis wybranej części Śródziemia oraz wskazówki i pomysły, według których można opracować scenariusze wypraw rozgrywających się na opisanym terytorium. Trzecie „piętro" to campaign modules – kilkudziesięciostronicowe książki zaopatrzone w duże, kolorowe mapy terenu, który opisują. Nie zawierają szkicowych ani, tym bardziej, gotowych scenariuszów. Każdy campaign module to kompendium informacji o wybranej krainie Śródziemia.

NA TROPIE RUNÓW

„Runy" to najstarsze pismo północnoeuropejskie, którym posługiwały się plemiona germańskie. Właśnie do tego pisma odwołuje się nazwa jednej z najpopularniejszych gier fantasy – „Rune Quest" (w wolnym tłumaczeniu: na tropie runów).

Rzecz dzieje się w fantastycznym świecie Gloranta, w którym żyją nieustraszeni śmiałkowie, nikczemni czarownicy i potworne bestie. Opis gry rozpoczyna się od interesującej sagi. Jej bohaterem jest Cormac Pikt.

MŁOT WOJENNY

Są gracze, którzy duszą się w podziemnych korytarzach i lochach. Marzą o walce na rozległym, otwartym polu, w kurzu i szczęku zbroi. Właśnie z myślą o nich w 1983 roku firma Games Workshop opublikowała grę „Warhammer" (młot wojenny). Pozwala ona na wymyślanie i rozgrywanie fantastycznych bitew i kampanii.

KONKURS

Gry fantastyczne są bogato ilustrowane. Nie było możliwe, by ten artykuł o historii gier fabularnych ozdobić rysunkami czytelników. Na wypadek, gdyby taka okazja miała się zdarzyć, ogłaszam konkurs na najlepszą grafikę o tematyce fantastycznej. Zwycięzca otrzyma oryginalną grę typu „fantasolo" z serii „Dragon Warriors" (w wolnym tłumaczeniu: pogromcy smoków), opublikowaną przez brytyjskie wydawnictwo Corgi Books.

Na kopercie, obok adresu, należy umieścić dopiski „Joker" i „Gra fantazji".

nowy Guinness

W słynnej Księdze Rekordów Guinnessa można przeczytać, że:

- fakir Silki leżał na łożu nabijanym gwoździami bez przerwy przez 111 dni
- balonik wypuszczony przez 11-letnią Justin Fiore przeleciał 16 090 km z USA do Australii
- Rory Blockwell zdążył w ciągu 1 minuty i 23 sekund zagrać na 314 instrumentach.

Aż trudno uwierzyć, że te trzy rekordy są prawdziwe. Jednak są. Spróbuj zgadnąć, które z pięciu kolejnych opisanych rekordów znajdują się w Księdze Guinnessa, a które (dwa) zostały wyssane z palca.

Wysyłając rozwiązanie, na kopercie, obok adresu, należy umieścić dopiski „Joker" i „Nowy Guinness".

1. Piętnastu członków Klubu Karate „Czarny lampart" rozbiło „w drobny mak" siedmiopokojowy dom wiejski w pobliżu miasta Elnora, w prowincji Alberta (Kanada) przy pomocy uderzeń stopą i pustą dłonią. Robota zajęła im 3 godziny i 18 minut.

2. Rzeźnik z zawodu, Mauritz Schmelling, mieszkający w miasteczku Owschlag (Szlezwik-Holsztyn, RFN), przez 38 lat nie dotykał stopą ziemi, chodząc wszędzie na szczudłach: w domu, w pracy, na ulicy.

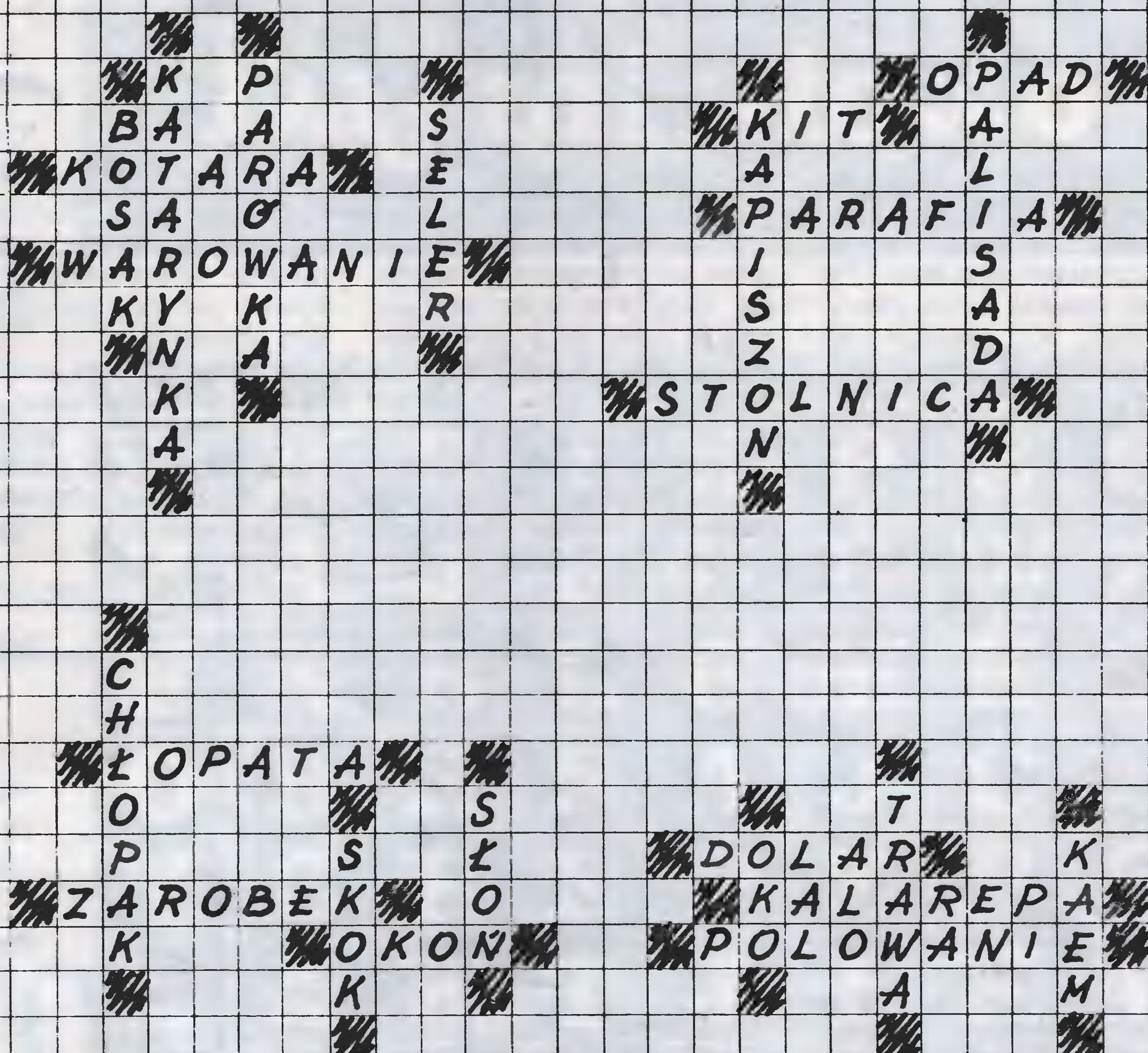
3. Carlos Buiano z Wenezueli wjechał po schodach na rowerze na setne piętro wieżowca Blue Sky Corp. w Nowym Jorku w ciągu 5 minut i 58 sekund, ani razu nie zdejmując nogi z pedału.

4. Shri N. Ravi dzierży rekord świata w staniu na jednej nodze. W indyjskim mieście Sathyamangalam stał tak nieustannie przez 34 godziny. Wolnej nogi nie opierał na tej, która stała, ani na żadnym przedmiocie.

5. Tylko 29,4 sekundy potrzebował Piet Groot z Nowej Zelandii, by załadować węglem półtonowy pojemnik.



Słówka



GRA I KONKURS!

„Słówka"? Ach, to pewnie będzie coś z Boya?

I tak i nie. Z Boya można wziąć mnóstwo... słówek, ale w celu zgoła niezwykłym. Do gry!

Gra toczy się na zwykłej kartce papieru w kratkę. Przeznaczona jest dla 2, 3 lub 4 osób. Przed jej rozpoczęciem każdy uczestnik dostaje 10 punktów.

Pierwszy gracz pisze na kartce pierwsze słowo, wstawiając każdą literę w oddzielną kratkę i zaczerniając dwa skrajne kwadraciki. Drugi zapisuje drugie słowo, ale tak, by krzyżowało się z pierwszym. Kolejny gracz (załóżmy, że jest ich trzech) wpisuje trzecie słowo. Ono również musi się krzyżować. Uczestnicy zabawy dalej wpisują słowa, dbając o to, by krzyżowały się one z przynajmniej jednym już istniejącym wyrazem. Te zasady gry obowiązują do chwili, gdy na kartce pojawi się sześć słów.

Teraz dopiero rozpoczyna się prawdziwa walka. Od tej chwili każdy gracz stara się, żeby jego wyraz krzyżował się z jak największą liczbą wpisanych słów. Jeśli wstawiane słowo krzyżuje się z:

- jednym słowem – gracz traci dwa punkty,
- dwoma słowami – gracz traci jeden punkt,
- trzema słowami – gracz nie traci punktów,
- czterema słowami – gracz zyskuje jeden punkt,
- pięcioma słowami – gracz zyskuje dwa punkty itd.

Każdy stracony punkt odejmuje się od posiadanej puli, a zdobyty dodaje do niej. Kto dojdzie do zera odpada z gry. Zwycięża gracz, który ostatni pozostaje na polu walki.

„Słówka" to gra, ale można zrobić z niej także **konkurs**

Przedstawiam cztery rozpoczęte partie. Grają dwie osoby. Należy tak prowadzić rozgrywkę w każdej partii, by gracze wpisali po sześć słów i stracili jak najmniej punktów, a najlepiej, żeby zdobyli nowe punkty. Partie toczą się na nieograniczonych przestrzeniach. Wpisywane słowa muszą być rzeczownikami pospolitymi w mianowniku liczby pojedynczej, stanowiącymi główne hasła w 3-tomowym „Słowniku Języka Polskiego" pod red. M. Szymczaka.

Każda partia stanowi odrębne zadanie. A zatem będzie czterech zwycięzców konkursu. Zwycięzcą zostanie ten, kto w danej partii uzyska najwięcej punktów. W przypadku remisu zadecyduje losowanie.

Wymogi formalne

Warunki, które musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 3 „Jokera". W uzupełnieniu dodaję, że:

* Wewnątrz koperty należy umieścić **diagramy z wpisanymi słowami.**

** W lewym dolnym rogu koperty należy podać **liczbę uzyskanych punktów,** a obok adresu trzeba umieścić **dopiski:** „Joker" i „Słówka 1 (2,3 lub 4)". Rozwiązanie dla każdego zadania należy wysłać w oddzielnej kopercie.

Zwycięzca każdego zadania otrzyma nagrodę – 10 000 zł.

Tu Mówi Ręka

Często mówi się, że „wszystko widać jak na dłoni". Czy w istocie dłoń jest zwierciadłem człowieczego losu? Pytanie to stawiali sobie uczeni i szarlatani. Kto znalazł trafniejszą odpowiedź, nie wiem. Wiem wszakże, że coś w tym jest, skoro chiromancja zaprząta umysły tylu ludzi.

Czytaniu dłoni poświęcono setki sążnistych ksiąg. Opisują znaczenie kształtu dłoni, palców, wypukłości na wewnętrznej stronie dłoni, rysunku jej linii. Nie sposób podać tu całego bogactwa interpretacji. Ograniczę się do tego, co wydaje się najważniejsze.

Spójrz na wnętrze swojej lewej dłoni.

PALCE

Najpierw palce. Chiromanta tylko kciuk nazwie kciukiem, palec wskazujący to palec Jupitera, środkowy – Saturna, serdeczny – Apolla, a mały – Merkurego.

PAGÓRKI

Poniżej palców znajdują się pagórki, czasem ledwie widoczne wypukłości. Niekiedy umiejscowione są one nie poniżej palca, lecz przesunięte w kierunku małego palca. Każdy pagórek opisuje pewien rys charakteru człowieka. Im bardziej wyrazisty, wypukły jest pagórek, tym większe natężenie tej cechy. I tak pagórek **Jupitera** opisuje pewność siebie, pagórek **Saturna** – działanie, **Apolla** – wrażliwość duchową, **Merkurego** – współczucie, ale i energię.

Jednakże nie pagórki umieszczone w pobliżu palców są najwyższymi szczytami na mapie dłoni. I wcale nie one dostarczają najwięcej informacji o charakterze i losach człowieka.

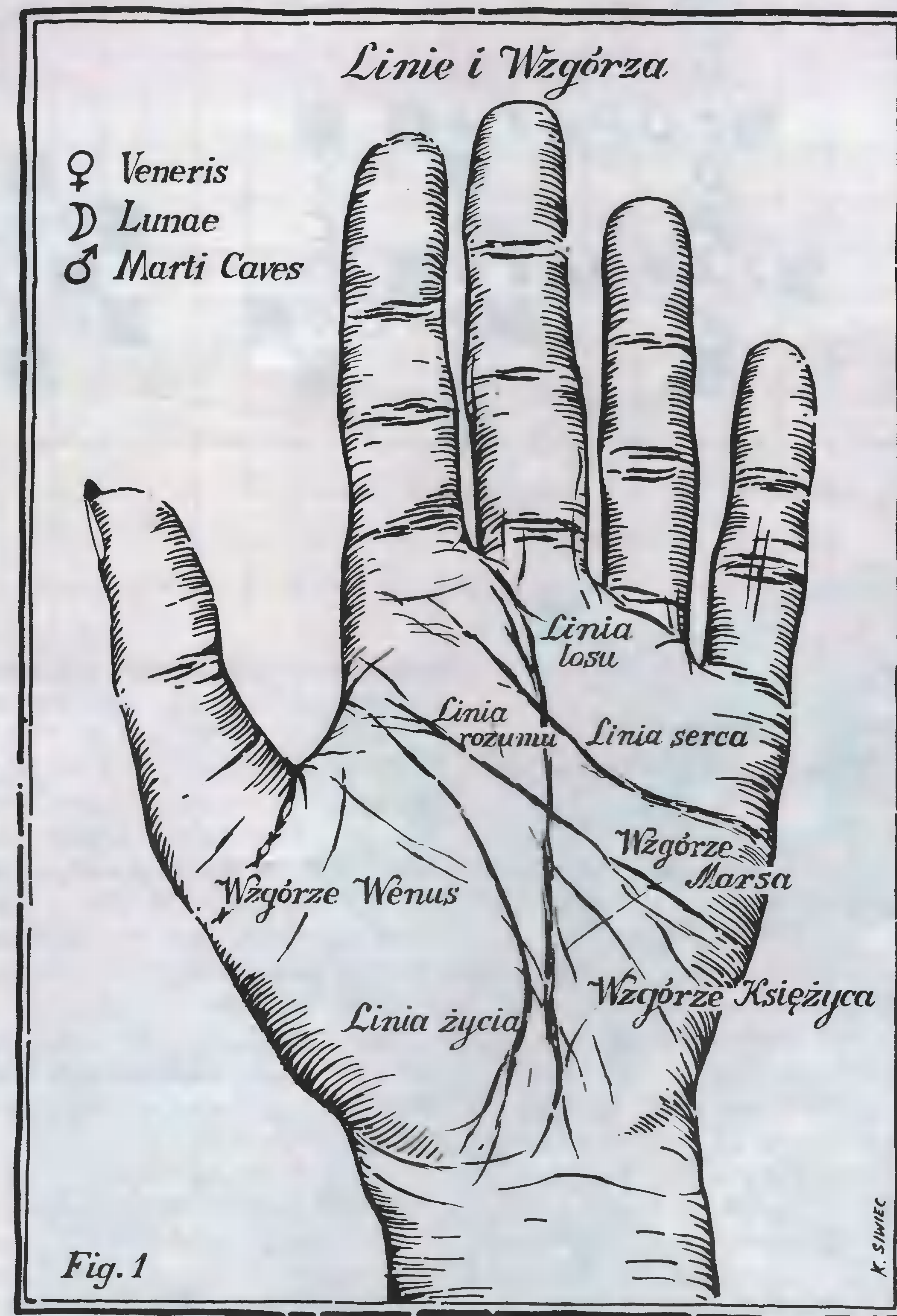
WZGÓRZA

Przede wszystkim należy przypatrzeć się wzgórzom. Wyraziste wzgórza są świadectwem cech, które przypisuje im tradycja chiromancji. Gdy są zbyt wybujałe lub też zbyt mało widoczne, oznacza to, że człowiek robi zły użytek z owych cech.

U podstawy kciuka znajduje się **wzgórze Wenus.** Ma ono wiele znaczeń, lecz najistotniejsze to miłość, uczucia.

Po prawej stronie otwartej dłoni leży **wzgórze Księżyca.** Gdyby jednym słowem opisać treść, jaką ono niesie, z pewnością byłoby to słowo fantazja, a zatem wyobraźnia, romantyzm.

Powyżej wzgórza Księżyca znajduje się, u niektórych mało widoczne, **wzgórze Marsa.** Symbolizuje ono odwagę.



LINIE

Nie pagórki i wzgórza, lecz linie dłoni pełnią najistotniejszą rolę przy opisie cech i losów człowieka.

Kilka głównych linii tworzy układ, który pozostaje niezmienny od narodzin do śmierci. Linie uboczne pojawiają się i znikają.

Wystarczy spojrzeć na dłoń, choćby powierzchownie, by przekonać się jak różny kształt i natężenie mają linie przecinające dłoń. Bywają proste, rozszczepione, podwójne, przerywane, „choinkowe", jak ślad po odciśniętym powrozie...

Ważne, czy linia jest długa, szeroka, nieprzerwana, z jakimi liniami się przecina, gdzie się zaczyna, gdzie kończy, a przede wszystkim – czy w ogóle jest.

Linia życia rozpoczyna się między kciukiem a palcem Jupitera (wskazującym) i otacza łukiem wzgórze Wenus. Symbolizuje zdrowie. Jeśli jest długa i zakreślona aż do zewnętrznej strony dłoni, wróży długi żywot. Każde jej przerwanie oznacza groźne choroby i wypadki będące zagrożeniem życia. Jeśli gwałtownie urywa się na środku dłoni... Głęboki i równy rysunek to znak witalności, a falisty i niewyraźny – przeszkód piętrzących się na drodze. Gdy linia życia zbacza z typowej drogi, nabiera znaczeń właściwych dla miejsc, ku którym podąża.

Linia rozumu bierze swój początek z tych okolic, co linia życia i biegnie w kierunku wzgórza Księżyca lub Marsa. Linia ta świadczy o sile intelektu. Z zasady kończy się na wysokości przerwy między palcem Apolla i Merkurego. Jeśli jednak biegnie dalej, do brzegu dłoni, jest dowodem wyjątkowej, wrodzonej inteligencji. Nadzwyczajnie głęboki rys tej linii oznacza zarozumiałość.

Linia serca zaczyna się z przeciwnej strony dłoni niż linia życia i rozumu, biegnąc spod pagórka Merkurego do Jupitera. Wyraża uczucia człowieka, a więc im jest dłuższa, tym lepiej. Gdy jest prosta, świadczy o twardym charakterze, a gdy falista – o wewnętrznym rozdarciu. Istotne jest gdzie się kończy. Jeśli na styku z linią rozumu – oznacza depresję, jeśli szerokim rozwidleniem na pagórku Jupitera – oznacza wyrachowanie w uczuciach, jeśli między palcem Jupitera a palcem Saturna – dominację w miłości.

Linia losu rozpoczyna się u dołu dłoni i biegnie ku górze. Prosta (zdarza się rzadko) wróży niezwykłą pomyślność. Częściej bywa falista, a nawet podzielona na odcinki. Oznaczają one kolejne etapy życia. U niektórych ludzi linia ta jest słabo zarysowana, a nawet jej brak. Znaczy to, że w ich życiu nie zdarzyło się lub nie zdarzy nic szczególnego. Bywa tak, że pojawia się na dłoni dopiero po latach, gdy los nagle się odmienia.

Są na dłoni jeszcze inne linie, znaki i miejsca, które – według chiromantów – pozwalają odczytać los i wnętrze człowieka. By je poznać, trzeba sięgnąć do profetycznych ksiąg, albo... pójść do wróżbity.

To, co podałem, powinno wystarczyć na domowy użytek.

Daj mi słowo

Sześćdziesiąt cztery litery, miliony kombinacji, a gra toczy się tylko o jedno słowo!

Wybierz z diagramu pewien zestaw liter. Z każdego poziomego rzędu, a jednocześnie z każdej pionowej kolumny wolno wziąć najwyżej dwie litery. Z wybranych liter ułóż wyraz. W konkursie zwycięży ten, kto ułoży najdłuższy wyraz. Jeśli otrzymamy kilka wyrazów o jednakowej długości, wygra ten, który w porządku alfabetycznym będzie stał dalej. Gdy i ten sposób nie pozwoli na wyłonienie zwycięzcy, zadecyduje losowanie.

Dopuszczalne są tylko wyrazy spełniające warunki podane w konkursie „Milioner".

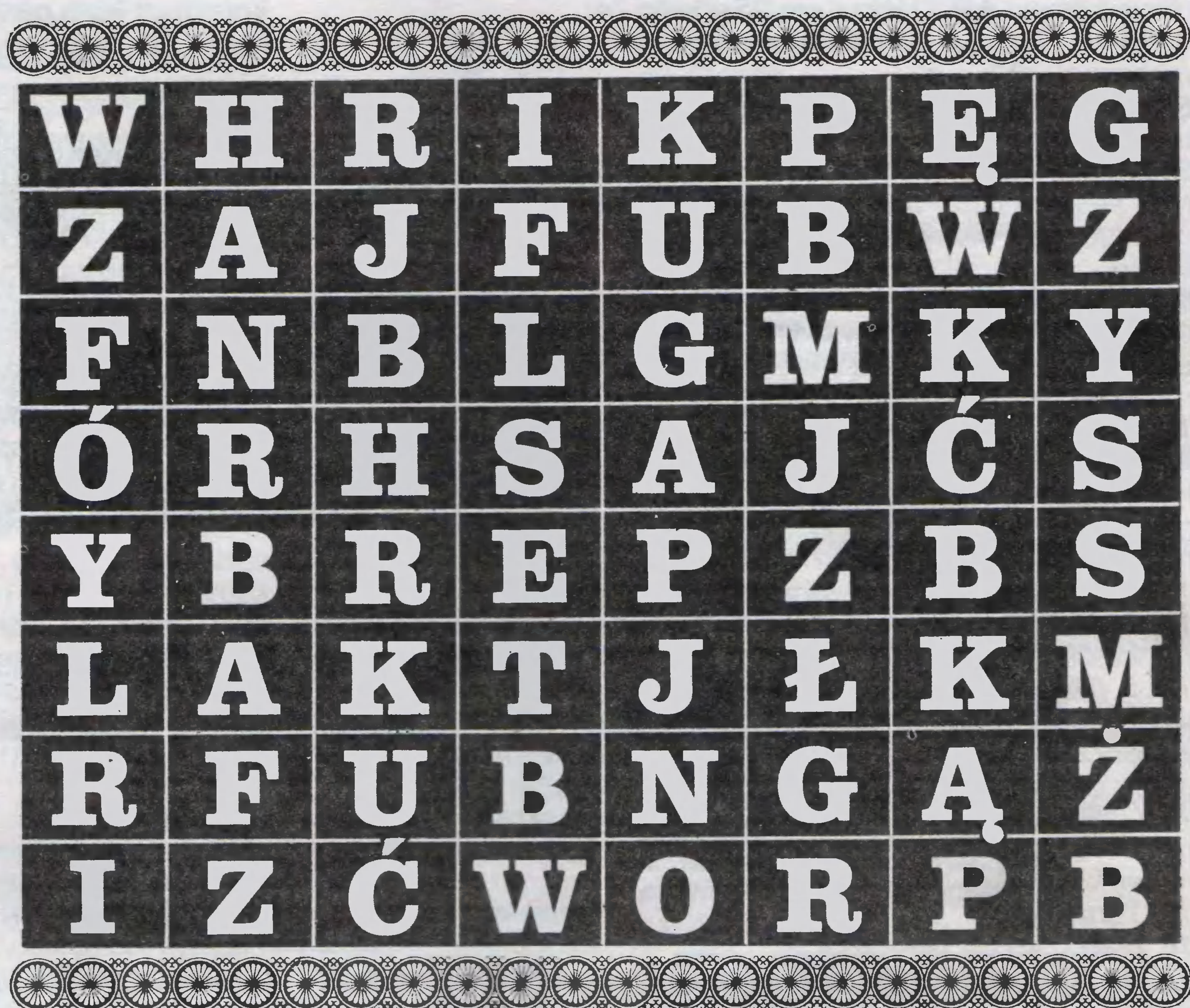
Zwycięzca otrzyma nagrodę – 10 000 zł.

Wymogi formalne

Warunki, które musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 3 „Jokera". W uzupełnieniu dodaję, że:

∗ *Wewnątrz koperty należy umieścić* **diagram** *z zaznaczonymi wybranymi literami i napisać zgłaszane* **słowo.**

∗∗ *W lewym dolnym rogu koperty należy podać* **liczbę** *oznaczającą ilość liter wyrazu i* **trzy pierwsze jego litery** *(np. 12 KOR), a obok adresu umieścić* **dopiski:** *„Joker" i „Daj mi słowo!".*



Złota dziesiątka

Nie słyszałem, by komukolwiek w Polsce udało się ułożyć stupolową krzyżówkę „stuprocentówkę": sto pól, sto liter, dziesięć wyrazów poziomych, dziesięć pionowych. Jeśli jeszcze nie było takiego arcydzieła, to może będzie? A zatem...

konkurs

Zasady są proste. Należy ułożyć krzyżówkę o wymiarach 10 x 10. Nie może zawierać czarnych pól. Wyrazy mogą być rozdzielone jedynie pogrubionymi kreskami. W każdej kratce musi znaleźć się jedna litera.

Zwycięzcą konkursu zostanie ten, kto zbuduje krzyżówkę 10 x 10 z najmniejszą ilością „płotków". Jeden płotek oddziela dwa sąsiadujące ze sobą pola krzyżówki. Jeżeli więcej niż jedna osoba osiągnie najlepszy wynik, zadecyduje losowanie.

Dopuszczalne są tylko wyrazy spełniające warunki podane w konkursie „Milioner".

Zwycięzca otrzyma nagrodę – 10 000 zł.

Wymogi formalne

Warunki, które musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 3 „Jokera". W uzupełnieniu dodaję, że:

∗ *Wewnątrz koperty należy umieścić* **rysunek** *krzyżówki.*

∗∗ *W lewym dolnym rogu koperty należy podać* **liczbę „płotków",** *a obok adresu umieścić* **dopiski:** *„Joker" i „Złota dziesiątka".*

? I.Q. TEST ?

ROZWIĄZANIA

1. 5. (Liczby zmniejszają się o 5).
2. Sanie. (Nie mają kół).
3. 74. (Liczby otrzymuje się przez podwojenie poprzedniej i dodanie kolejno 1,2,3 i 4; zatem 35x2+4=74).
4. Pająk. (Tylko pająk ma osiem nóg, pozostałe zwierzęta mają po sześć).
5. Komar. (Inne zwierzęta to: bizon, żyrafa, tygrys, orzeł).
6. Pluton.
7. 4. (Trzy zestawy w każdym poziomym rzędzie składają się z tych samych figur, ale w różnej pozycji za każdym razem; ponadto jedna z nich jest zawsze czarna).
8. Nie.
9.6. (W każdym poziomym rzędzie kąt obraca się o 90° w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, natomiast w każdej pionowej kolumnie obraca się o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara).
10. E. (Podany ciąg logiczny należy podzielić na dwie części: litery na miejscach nieparzystych i litery na miejscach parzystych. Litery na miejscach nieparzystych – M,O,R,V – oddzielone są kolejno 1,2,3 literami idac w kierunku końca alfabetu. Litery na miejscach parzystych – N,L,I,E – oddzielone są kolejno 1,2,3,4 literami idąc w kierunku przeciwnym).
11. 33. (Liczba powstaje przez podwojenie poprzedniej i odjęcie: zatem 17x2=34-1=33).
12. 4. (Białe owale mają strzałki skierowane w górę lub w prawo, czarne owale – w dół lub w lewo, z wyjątkiem nr. 4).
13. Góra – 7, dół – 13. (Liczby w górnym rzędzie rosną o 2,3,4,5, a te w dolnym rzędzie o podwójną wielkość, czyli 4,6,8,10).
14.1. (Są trzy rodzaje kształtu głowy, nosa, ust i brwi. Każdy rodzaj występuje tylko raz w tym samym poziomym rzędzie i pionowej kolumnie).
15. Tan.
16. Biały.
17. 19. (By znaleźć trzecią liczbę w każdym poziomym rzędzie, należy odjąć drugą od pierwszej).
18. Feler. (W każdym wyrazie pierwsza i druga litera są kolejnymi literami alfabetu. W wyrazie „feler" porządek jest odwrócony).
19. Kret.
20. Dorota. (Imiona męskie to: Robert, Marian, Teodor).
21. 97. (Liczby tworzą ciąg w kierunku rysowania ósemki: 4,7,13,25,49,97. Liczba powstaje przez podwojenie poprzedniej i odjęcie 1; zatem 49x2=98-1=97).
22. Czub. (Wyraz w nawiasie powstaje z trzeciej i drugiej litery wyrazu stojącego po lewej i po prawej stronie nawiasu).
23. Powieść.
24. 4. (1 i 3 są identyczne, podobnie 2 i 5).
25. R. (D jest pierwszą literą wyrazu „dwa", T jest trzecią literą wyrazu „cztery", R jest drugą literą wyrazu „trzy". Od liczby wyrażonej słownie należy odjąć jeden, by określić pozycję zajmowaną przez podaną literę w nazwie tej liczby).
26. G. (Na kolejnych klockach dolna litera jest o 4,6,8 i 10 liter oddalona w porządku alfabetycznym od górnej litery).
27. 2. (Każda kombinacja składa się z figury centralnej i czterech figur pobocznych. Jedna z tych figur pobocznych jest potrójna. Geometryczny kształt wykorzystany w figurze potrójnej pierwszej kombinacji daje figurę centralną drugiej kombinacji. I odwrotnie. Pozostałe figury poboczne zajmują miejsce po przeciwnej stronie figury centralnej).
28. Piła. (Wyraz w nawiasie powstaje z trzeciej i drugiej litery wyrazu stojącego po lewej i po prawej stronie nawiasu).
29. Wiek.
30. 6. (W każdym poziomym rzędzie występują trzy rodzaje tułowia, głowy, ogona, nóg i koloru tułowia).
31. A. (Litery, czytane co druga, tworzą słowa „ręka" i „noga").
32. 20. (Trzecia liczba w każdym poziomym rzędzie powstaje przez odjęcie x od drugiej liczby; x pokazuje ile razy pierwsza liczba każdego rzędu mieści się w drugiej liczbie tego samego rzędu. Zatem 4x6=24-4=20).
33. Śmiech. (Pozostałe wyrazy tworzą związki ze słowem „francuski" w odpowiednim rodzaju).
34. 14. (Na klockach są dwa ciągi liczbowe. Jeden składa się z kolejnych liczb parzystych, a drugi z kolejnych liczb nieparzystych. Litery danego ciągu są raz na dolnej, raz na górnej połowie klocka).
35. Góra – N, dół – J. (Górne litery idą w porządku alfabetycznym, każdorazowo rozdzielone trzema literami. Dolne litery idą w przeciwnym kierunku, rozdzielone czterema literami).
36. 1. (Strzałka, trójkąt i dwa kwadraty obracają się o 90° za każdym razem. Krzyżyk i kółko również, ale każdorazowo zamieniają się miejscami).
37. Paweł. (Pierwsze litery imion każdej pary są w alfabecie rozdzielone 3,5,7,9 literami).
38. 17.50. (Na pierwszą randkę dziewczyna spóźniła się 30 minut, na drugą 30+50 minut, na trzecią 30+50+70 minut, na czwartą 30+50+70+90 minut, na piątą 30+50+70+90+110 minut).
39. NIWOERINNIURIS. (Zeus, Hermes i Apollo pochodzą z mitologii greckiej, a Wenus z rzymskiej. Imię boga można znaleźć podkreślając tylko te litery, które poprzedzone są przez takie samogłoski, które wchodzą w skład tego imienia).
40. Góra – 115, dół – 576. (Liczby na pierwszym klocku należy odczytać jako ułamek 1/2. Liczby na kolejnych klockach uzyskuje się przez dodanie odpowiednio 1,2,3,4 oraz podzielenie wyniku odpowiednio przez 1x1, 1x2, 1x2x3, 1x2x3x4).

Obliczanie I. Q.

Współczynnik inteligencji określany jest przez liczbę prawidłowo rozwiązanych zadań. Rozwiązanie pięciu zadań daje współczynnik 95. 6 zadań – 97,5, 7 zadań – 100, 9 – 105, 11 – 110. 13 – 115, 15 – 120, 17 – 125, 19 – 130, 21 – 135, 23 – 140, 25 – 145, 27 – 150 itd. Parzyste ilości rozwiązanych zadań dają pośrednie wartości I.Q.

Opisany test jest w pełni wiarygodny, gdy liczba prawidłowych rozwiązań mieści się w granicach 7 – 19 zadań.

Istnieje możliwość, że osoba poddająca się testowi znajdzie inne rozwiązanie któregokolwiek zadania niż to, które podane zostało wyżej. Jeśli spełnia ono wszystkie warunki zadania, można uznać je za prawidłowe.

Interpretacja I. Q.

Ustalona przez psychologów interpretacja I. Q. wygląda następująco: 80 – 89 punktów – inteligencja mniej niż przeciętna (ma ją około 15% ludzi), 90 – 109 – przeciętna (50%), 110 – 119 – więcej niż przeciętna (18%), 120 – 139 – wysoka (11%), 140 i więcej – bardzo wysoka (1%).

ŚLĄGWA

*		WYRAZY															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ODPOWIEDZI	A			X													X
	B		X					X									
	C						X		X	X					X		
	D																
	E																

Ślągwa

Ślągwa? Cóż to takiego? Ani to deseczka do czyszczenia baranich kiszek, ani to rozpustnica wałęsająca się dawnymi czasy po wsiach, ani też ludowe lekarstwo na jaskrę. Ślągwa to wilgotne, mgliste powietrze.

Wyszukałem szesnaście równie zagadkowych słów. Podaję trzy możliwe definicje każdego wyrazu. Należy odgadnąć prawdziwą. Można pogrzebać w pamięci, zajrzeć do książek, zadzwonić do znajomych, a w ostateczności zdać się na własną intuicję.

Nie będę ukrywał, że te szesnaście słów to wyjątkowe okazy. Są niezwykle rzadko używane, niektóre wyszły już z użycia. Są tu słowa znane tylko przez wąskie grono specjalistów. Są wyrazy staropolskie, obce, ale zawsze istniejące w piśmiennictwie. No, powiedzmy – prawie zawsze. Trzy wyrazy – przyznam się – wymyśliłem sam. Nie zdradzę które.

Teraz szczegóły gry. Jest 16 słów. Każde ma trzy podane znaczenia. Dla każdego wyrazu jest pięć możliwości: 1) prawidłowa definicja nr 1, 2) prawidłowa definicja nr 2, 3) prawidłowa definicja nr 3, 4) taki wyraz istnieje, ale brak w zestawie prawidłowej definicji, 5) taki wyraz nie istnieje. Dodam, że przypadek 4 może zdarzyć się w konkursie, ale nie musi. Przypadek 5 zdarza się – jak napisałem – trzykrotnie.

Odpowiedzi należy udzielić zaczerniając odpowiednie kratki diagramu, którego wzór podany jest na str. 14. Należy wyciąć ten diagram albo narysować taki sam na kartce papieru w kratkę (jedna kratka na kartce odpowiada jednej kratce diagramu). Wolno wybrać tylko jedną możliwość dla każdego wyrazu.

Zwycięzcą zostanie ten, kto prawidłowo rozszyfruje najwięcej wyrazów. W przypadku remisu przeprowadzone będzie losowanie.

Na zwycięzcę czeka nagroda – 10 000 zł.

Wymogi formalne

Warunki, które musi spełniać zgłoszenie konkursowe, podane są na stronie 3 „Jokera". W uzupełnieniu dodaję, że:

* *Wewnątrz koperty musi znaleźć się odpowiednio wypełniony specjalny* ***diagram.***

** *Obok adresu należy umieścić* ***dopiski:*** *„Joker" i „Ślągwa".*

1. EKSCYTON
a. dynamiczny taniec pasterzy alpejskich
b. stan wzbudzenia kryształu
c. napój podniecający używany na dworze królów francuskich

2. SZU
a. staroegipski bóg powietrza
b. w języku karciarzy – trzykrotny poker na ręku
c. napój alkoholowy – anyżówka z piwem

3. GOLFIN
a. gatunek walenia, żyjący w Morzu Północnym
b. aksamit z szerokimi prążkami
c. pretendent do tronu ze strony przedwcześnie zmarłej królowej

4. POTYRAK
a. narzędzie do wybierania ryb z mułu wysychających jezior
b. chłop wygnany ze wsi za utratę majątku z powodu opilstwa i rozpusty
c. kleszcz, który – według wierzeń – wchodzi do uszu i powoduje głuchotę

5. DRUNKAS
a. jeden z olbrzymów, z którymi walczył Don Kiszot
b. szybki, niski koń hodowany przez Indian Ameryki Płn.
c. błazen-niemowa, specjalizujący się w sztukach akrobatycznych

6. SŁYŻE
a. sanie do wywozu ściętych drzew z lasu
b. rasa psów wywodząca się od chartów, używana przed wiekami do polowań na lisy
c. w dawnej Polsce patyki oblepiane cukrem z domieszką soków owocowych

7. KLASTER
a. część wytłaczarki karoserii samochodowych
b. spoiwo używane kiedyś do mocowania porcelanowych zębów
c. jeleń, który na skutek zaburzeń organizmu nie zrzucił poroża na wiosnę

8. ABLEFARIA
a. suknia żałobna noszona w średniowiecznej Italii
b. zwyczaj oblewania panny młodej ciepłym miodem
c. niedorozwój powiek

9. KARWIA
a. drzewo, z którego wyrabiano trumny dla mumii
b. młode raki wrzucane do ogrodzonej części rzeki w celach hodowlanych
c. czerwona brukiew

10. CHYŻA
a. dawna zabawa dzieci wiejskich, rodzaj berka
b. podmiejska dzielnica w średniowiecznym mieście pomorskim
c. głowica czółenka tkackiego

11. DRYZDACZKA
a. drewniany trzpień zabezpieczający przed spadnięciem koła w wozie drabiniastym
b. wiejska rozpustnica
c. biegunka po staropolsku

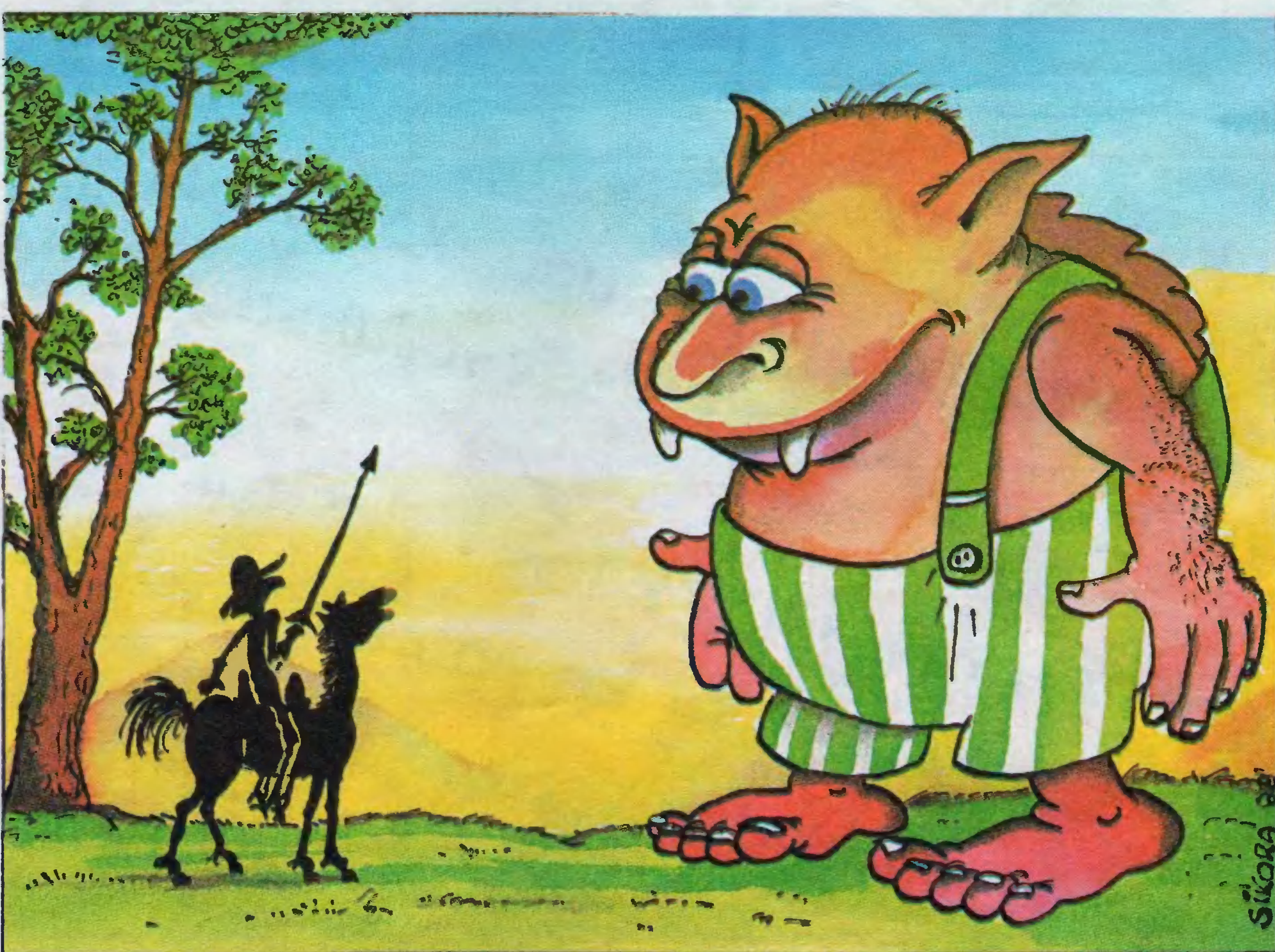
12. BUFINA
a. nie uprawiane już dzisiaj warzywo podobne do jarmużu
b. wydzielina ślinianki ropuchy
c. dwórka odpowiedzialna za rozbieranie królowej

13. UROBOROS
a. prastary wizerunek węża wgryzionego we własny ogon
b. hiszpański kapelusz bez denka
c. pomocnicy podający piki podczas corridy

14. STPICA
a. szprycha wozu używanego przez ludność prapolską
b. nalewka na suszonej jarzębinie
c. serbski taniec z podrygami

15. ANTUALAŻ
a. sztuka składania ukłonów władcy
b. wypełnienie okładek ksiąg obijanych skórą
c. tania koronka z XVIII wieku o motywach kwiatowych

16. ANNONA
a. boczna kaplica w świątyniach romańskich
b. podatek ściągany z prowincji Bizancjum
c. wąska rurka szklana używana do destylacji





Informacja Handlowa, Techniczna oraz Serwis
P. Z. KAREN
ul. Obrońców 23
03 – 933 WARSZAWA
tel. 17 84 10 tlx 813 948 kren pl



ATARI



W SZKOLE – TO NOWA JAKOŚĆ!

my już wiemy, że u progu XXI wieku
komputer w szkole nie jest luksusem, lecz koniecznością ...

Dyrektorzy! Nauczyciele! Instruktorzy!
8–bitowy ATARI to komputer szczególnie przydatny
w procesie dydaktycznym